Estudando: Design Gráfico

O Que Vem a Ser o Design Gráfico?

Para aprender design gráfico é fundamental entendê-lo.

Uma das melhores definições de design gráfico que já ouvi é esta da designer e autora Jessica Helfand:

"Design gráfico é uma linguagem visual que une harmonia e equilíbrio, cor e luz, escala e tensão, forma e conteúdo. Mas é também uma linguagem idiomática, uma linguagem de símbolos e alusões, de referências culturais e inferências perceptuais que desafiam tanto o intelecto quanto o olhar"

A primeira parte é um sumário convencional do design gráfico, com o qual todos concordamos. Mas a segunda parte (em destaque) nos leva para uma área mais densa: ela trata o design como uma força expressiva.

Essa segunda afirmação deixa claro que a consciência cultural é tão importante para um designer quanto suas habilidades técnicas e suas qualificações acadêmicas.

Quanto mais sensível você se tornar em relação ao mundo ao seu redor, melhor será a sua resposta criativa em relação a este mundo.

Isto significa estudar o design em todas as suas manifestações contemporâneas e a história do design e das artes visuais em geral, mas também quer dizer conhecer o mundo além do design gráfico.

Às vezes os designers, como outros profissionais por aí, imaginam que o mundo gira ao redor do seu umbigo, do design gráfico. Isto acontece especialmente quando se trabalha com design muitas horas por dia.

Mas aí vai uma dica. O mundo não gira ao redor do design! Bons designers, em sua maioria, têm interesses pessoais que vão muito além do design gráfico. O design pode até ser a sua preocupação maior, mas ele não deixa de ter outros interesses.

E o que não é design gráfico? Vejamos a diferença:

Aprender um software de edição de imagem como o Photoshop, um aplicativo de desenho vetorial como o Illustrator ou CorelDRAW e construir coisas bacanas usando estas ferramentas não é design.

Eu sei que a maioria das pessoas começa por aí, eu comecei assim, não há problema nisso, mas é necessário ter consciência que para ser um designer qualificado e competente você precisa de bagagem conceitual abrangente, além do que já discutimos na seção anterior.

Design não é estética: Design é projeto, e projeto é você ter uma questão para resolver e estudar formas estruturais e visuais para solucioná-la.

Claro que o resultado tem que ser bem estruturado e esteticamente atraente, de acordo com o público para o qual o produto é destinado.

Design não é lego: Você não pega blocos prontos ou partes de outros projetos e monta tudo em uma página achando que isso vai resolver um problema visual ou de comunicação.

A construção de projetos de design consistentes requer estratégia, planejamento, conhecimento da causa do problema a ser resolvido e das soluções que podem ser adotadas para resolvê-lo.

Design não é saber um aplicativo: O software é uma ferramenta, você pode escolher qualquer uma para te ajudar a desenvolver um projeto, até mesmo o simples “papel e lápis”.

Mas o conceito necessário para uma solução eficiente só pode ser implementado através de amplo conhecimento teórico e prático de princípios e de fundamentos.

Design não é uma coroa: Você não se torna a pessoa mais inteligente do mundo e nem o rei do universo por saber fazer design. É comum encontrarmos profissionais mesquinhos por aí, não seja assim.

Compartilhe o que sabe, ensine e peça ajuda sempre que precisar. Você fará muito mais pelo mercado criativo do que qualquer outro profissional.

Design não é desenho: A menos que você vá trabalhar com ilustração, quadrinhos, animação 2d ou 3d, saber desenhar não é uma habilidade indispensável.

Se você souber desenhar bonequinhos palito, caixas retangulares e círculos imperfeitos, já é o suficiente para rascunhar suas ideias e resolver a maioria dos problemas visuais que antecedem a etapa em computação gráfica.

Design não é mágica: Muito do que se cria é baseado em conhecimento, mas também em experimentação. Para isso é necessário colaboração com outros profissionais, até mesmo de outras áreas. Nada se revolverá magicamente, esforço e dedicação são indispensáveis para criar projetos inovadores e consistentes.